CINE

EN PORTADA

ENTREVISTA/STEVEN SPIELBERG

«ES IMPOSIBLE LOGRAR QUE ALGO ARTIFICIAL PAREZCA REAL»

EL DIRECTOR OFRECE UN GRAN ESPECTÁCULO AUDIOVISUAL EN UNA CINTA DE ACCIÓN FUTURISTA EN LA QUE RINDE HOMENAJE A LOS AÑOS 80 AL MISMO TIEMPO QUE ADVIERTE DE LOS PELIGROS DE LA REALIDAD VIRTUAL

READY PLAYER ONE | **ESTRENO** JUEVES 29 DE MARZO | **DIRECTOR** STEVEN SPIELBERG | **INTÉRPRETES** TYE SHERIDAN, OLIVIA COOKE, BEN MENDELSOHN, MARK RYLANCE, SIMON PEGG

Hablar de Steven Spielberg (Cincinnati, Ohio, EEUU, 1946) es hablar de uno de los gigantes del celuloide. *Ready Player One*, que adapta a la gran pantalla el *best seller* homónimo de Ernest Cline (coautor del guion), es su último trabajo como director. En él, Spielberg nos traslada a 2045, a un futuro en el que la sociedad está obsesionada con la realidad virtual y, sobre todo, con un videojuego llamado *Oasis*. En un mundo roto, la gente se refugia en los avatares que interactúan en un universo lleno de vida y color. Más aún tras el fallecimiento de James Halliday (Mark Rylance), su creador, un genio que ha diseñado un concurso dentro del propio *Oasis* con un suculento premio para el ganador: heredar todo su imperio. Como si fuera Charlie soñando con visitar la fábrica de chocolate de Willy Wonka, el joven Wade Watts (Tye Sheridan) intenta alcanzar ese gran objetivo. Pero, para ello, tendrá que enfrentarse a villanos como Nolan Sorrento (Ben Mendelsohn) con la ayuda de inesperados aliados como Samantha (Olivia Cooke).

PREGUNTA.- ¿Qué recibimiento desea que tenga *Ready Player One*?

RESPUESTA.- Lo importante es que la gente disfrute de la película y salga contenta del cine. Si haces un filme como *Ready Player One*, lo que buscas es la reafirmación del público. Hay otros proyectos en los que me importan más los efectos políticos, sociales e incluso críticos. Pero, en este caso, la reacción que más me interesa es la del espectador.

P.- ¿Por qué escogió a Tye Sheridan como protagonista?

R.- Quería a alguien con quien el espectador pudiera identificase y viera la historia a través de sus ojos.

P.- Usted escoge sus proyectos con mimo. ¿Qué le atrajo de éste?

R.- La posibilidad de adentrarme en un mundo virtual donde puedes crear tu propia vida y ser quién quieras. De ser capaz de hacer amigos que no son de verdad y participar en aventuras, ir a la escuela o conseguir un trabajo. Tal y como avanza la realidad virtual, llegará un momento en el que podremos escoger entre nuestras vidas reales o un universo alternativo.

P.- ¿Le excita o le asusta esa idea?

R.- ¡Las dos cosas!

P.- La novela de Ernest Cline tiene muchas referencias a su obra.

R.- Sí, pero decidí no incluir demasiadas. De hecho, cuando la leí por primera vez pensé que había tantas que igual debería ser adaptada al cine por otra persona. Sin embargo, luego decidí rodarla yo para poder así quitarlas, porque hay muchas cosas que otros cineastas hicieron en los años 80 que quería que aparecieran. Por ejemplo, referencias a *Regreso al futuro* y un Gremlin que sale en un momento dado. *Ready Player One* homenajea a una determinada cultura, con su estilo, música y política.

P.- ¿Por eso tardó en aceptar ponerse al frente de este proyecto?

R.- El libro de Cline no es fácil de adaptar. Esa parte nos llevó bastante tiempo.

P.- ¿Y cómo se sintió al revisar la década de los 80? ¿Qué recuerdos tiene de esa época tan importante para usted?